

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number :

2000-070548

(43)Date of publication of application : 07.03.2000

(51)Int.CI.

A63F 13/00

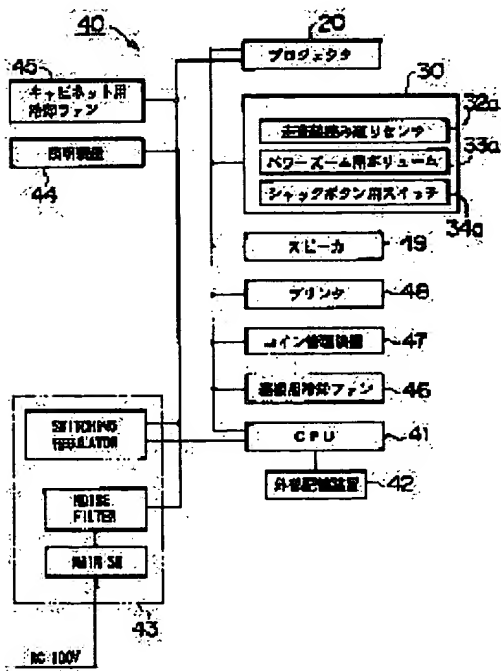
G03B 15/00

G03B 17/53

(21)Application number : 10-246881 (71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 01.09.1998 (72)Inventor : NAKAGIRI
SEIICHIRO

(54) PHOTOGRAPHING GAME MACHINE



(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a photographing game machine capable of really and spriously experiencing the photographing of presented contents and conditions and objectively evaluating the photographed result. SOLUTION: This game machine is provided with a projector 20 for displaying an object to be photographed, CPU (game control part) 41 for proceeding a game while presenting the contents and conditions of photographing on the projector 20, camera controller 30 for photographing the object displayed on the projector 20, CPU (photographing evaluating part) 41 for evaluating the result of photographing using the camera controller 30, and printer 48 for

printing an image photographed by using the camera controller 30.

LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japanese Patent Office

* NOTICES *

The Japanese Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The photography game machine containing the photographic subject display which displays the photographic subject which takes a photograph, the game control section which the content of photography and photography conditions are shown [control section] to the aforementioned photographic subject display, and advances the content of a game, the photography control unit which takes a photograph of the photographic subject displayed on the aforementioned photographic subject display, and the photography evaluation section which evaluates the result a photograph of was taken using the aforementioned photography control unit.

[Claim 2] The photography game machine characterized by having the printing section which prints the picture image a photograph

of was taken using the aforementioned photography control unit in a photography game machine according to claim 1.

[Claim 3] It is the photography game machine characterized by the aforementioned photography control unit including shutter ability and a zoom function at least in a photography game machine according to claim 1.

[Claim 4] It is the photography game machine characterized by attaching the aforementioned photography control unit in the mainframe of a game machine possible [a move] within the limits of predetermined in a photography game machine according to claim 1.

[Claim 5] It is the photography game machine which the aforementioned photography control unit is equipped with the finder which observes a photography screen in the photography game machine according to claim 1, and is characterized by the aforementioned photographic subject display displaying the screen of the aforementioned finder on the part.

[Claim 6] It is the photography game machine characterized by evaluating whether photography which fulfilled the conditions which the aforementioned game control section showed the aforementioned photography evaluation section in the photography game machine according to claim 1 was performed.

[Claim 7] It is the photography game machine characterized by showing the content of photography and photography conditions of another stage when, as for the aforementioned game control section, the aforementioned photography evaluation section evaluates more than predetermined in a photography game machine according to claim 1.

[Claim 8] It is the photography game machine characterized by the aforementioned game control section presenting photography time in a photography game machine according to claim 1.

[Claim 9] It is the photography game machine characterized by the aforementioned game control section telling a shutter chance in a photography game machine according to claim 1.

[Translation done.]

* NOTICES *

The Japanese Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates a photographic subject's picture especially projected on a monitor about the photography game machine which performs a game using a camera to the photography game machine with which a player performs photography operation using a camera.

[0002]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] The technical problem of this invention is offering the photography game machine by which false experience of the photography of the content and conditions which were shown can be carried out with reality, and the photography result's can be evaluated objective.

[0003]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the aforementioned technical problem, invention of a claim 1 The content of photography and photography conditions are shown to the photographic subject display (20) which displays the photographic subject which takes a photograph, and the aforementioned photographic subject display. It is a photography game machine containing the game control section (41) which advances the content of a game, the photography control unit (30) which takes a photograph of the photographic subject displayed on the aforementioned photographic subject display, and the photography evaluation section (41) which evaluates the result a photograph of was taken using the aforementioned photography control unit.

[0004] Invention of a claim 2 is a photography game machine characterized by having the printing section (48) which prints the picture image a photograph of was taken using the aforementioned photography control unit in a photography game machine according to claim 1.

[0005] Invention of a claim 3 is a photography game machine characterized by the aforementioned photography control unit including shutter ability and a zoom function at least in a photography game machine according to claim 1.

[0006] Invention of a claim 4 is a photography game machine characterized by being attached by the aforementioned photography control unit possible [the move by predetermined within the limits] on the mainframe of a game machine in a photography game machine according to claim 1.

[0007] The aforementioned photography control unit is equipped with the finder to which invention of a claim 5 observes a photography screen in a photography game machine according to claim 1, and the aforementioned photographic subject display is a photography game machine characterized by displaying the screen of the aforementioned finder on the part.

[0008] Invention of a claim 6 is a photography game machine characterized by the aforementioned photography evaluation section evaluating whether photography which fulfilled the conditions which the aforementioned game control section presented was performed in a photography game machine according to claim 1.

[0009] Invention of a claim 7 is a photography game machine characterized by the aforementioned game control section presenting the content of photography and photography conditions of another stage when the aforementioned photography evaluation section evaluates more than predetermined in a photography game machine according to claim 1.

[0010] Invention of a claim 8 is a photography game machine characterized by the aforementioned game control section presenting photography time in a photography game machine according to claim 1.

[0011] Invention of a claim 9 is a photography game machine characterized by the aforementioned game control section telling a shutter chance in a photography game machine according to claim 1.

[0012]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, referring to a drawing etc., the gestalt of operation is raised and this invention is explained still in detail. Drawing 1 and the drawing 2 are external views showing the operation gestalt of the photography game machine by this invention. This photography game machine is formed in the front face of the cabinet 10 used as the mainframe of a game machine, and the cabinet 10. The about 50 inches projector 20 which displays the game screen (screen of 1 grammatical-person view seen from the view of a player) including the photographic subject which takes a photograph (photographic subject display), In order that it may be prepared in the two cameras controller (photography operation control unit) 30 which takes a photograph of the photographic subject displayed on the projector 20, and the upper part of a cabinet 10 and a gallery may appreciate The frame monitor 11 which displays the picture image reflected in the frame (finder screen 32-1 of drawing 4), It has the installation base 14 in which the print exhaust port 12 which takes out the print (photograph) printed by the printer 48 mentioned later, the coin input port 13 of the coin management equipment 47 mentioned later, and the two cameras controller 30 are laid.

[0013] Drawing 3 is drawing showing the camera controller used for the photography game machine by this operation gestalt. The finder 32 which the camera controller 30 is formed in the camera body 31 and the camera body 31 of lens one apparatus, and gazes at a photographic subject, and by rotating The zoom change

handle 33 which adjusts an expansion of the screen displayed in a finder 32, and reduction, and by pushing The shutter button 34 which performs screen decision at the time of photography, and the camera body 31 and the cabinet 10 are connected, and it has the code 35 (refer to the drawing 1) which enables it to operate it in the predetermined domain in the favorite position of a player.

[0014] In this photography game machine, operation of the camera controller 30 is made only into two kinds, power zoom lens operation and shutter operation, so that it can play easily. It is easy to have the design of the camera body 31, and even if it drops, it is using the OK plastics material. the interior of the camera body 31 -- a digital camera and abbreviation -- the same thing can be used

[0015] The zoom change handle 33 is used at the time of a photographic subject's zoom rise and zoom down photography, and the power zoom lens to which a zoom change is performed more electric is used for it by rotating right and left. Moreover, this zoom change handle 33 can choose a character by expanding and contracting composition by rotating the handle section right and left, and also rotating the handle section at the time of name entry selection.

[0016] The shutter button 34 is used as the button (photography decision button of a camera) for which photography is possible by one stroke (all push operations), and in order to simplify operation, the implications of half-push operation are lost. Moreover, this shutter button 34 is used also for decision buttons, such as game mode selection and name entry selection.

[0017] Drawing 4 is drawing showing the relation between the game screen of a photography game machine, and a finder screen by this operation gestalt. Drawing 4 (a) shows the game screen 21, drawing 4 (b) shows the finder screen 32-1 which the player peeped into through the finder 32, and finder screen 32a is displayed on a part of game screen 21. in addition, the help display of the chance display 21a is carried out up to three stages however -- at the time of photography O.K.

[0018] Drawing 5 is a circuit block diagram showing the control system of the photography game machine by this operation gestalt. CPU41 by which the control system of this photography game machine controls flowing of the whole game, The external storage 42, such as a hard disk (HDD) which memorizes a game screen, a game program, a demo program, etc., The power unit 43 containing a main switch, a noise filter, a switching regulator, etc., The lighting system 44 which carries out the lighting of every place of a cabinet 10, and the cooling fan 45 for cabinets, The coin management equipment 47 which performs the coin management included [issue / an injection of the cooling

fan 46 for substrates, and the coin for games, collating,], It has the camera controller 30 mentioned above with the printer 48 which prints a photography screen by technique, such as a sublimation imprint, the loudspeaker 49 which generates an explanation, effect sound, etc. of game operation, and the projector 20 mentioned above.

[0019] As for the camera controller 30, scanning-line reading sensor 32a of a finder 32, volume 33a for power zoom lenses of the zoom change handle 33, switch 34a for shutter buttons of the shutter button 34, etc. are connected.

[0020] Drawing 6 is a flow chart explaining an operation of the photography game machine by this operation gestalt. This game is started by powering on (S101), it judges whether coin was thrown in or not (S102), and when denied, it goes into a demonstration loop (S103).

[0021] the case where it is affirmed by S102 -- a coin setup -- following -- a payment information -- displaying (S104) -- one person -- a play (1P) or a two person play (2P) -- explanation (S106) of waiting (S105) and operation and explanation (S107) of a game rule are given for that mode selection being carried out

[0022] Here, if a game play is performed (S108), a game result is judged (S109), when a game result is success, it returns to (S110) and S107, and when a game result clears a rejection and an all stage, it will progress to (S111) and the following step. In addition, suppose that it explains in detail later about the game play of S108. And print processing of the game results (photography screen etc.) is carried out (S112), and they are discharged (S113).

[0023] When it was judged whether the ***** nu is carried out (S114), the payment status is displayed according to a coin setup when it is affirmation (S116), and there is payment (S116:Yes), it returns to S107, and when there is no payment (S116:No), it judges whether it is time over (S117), and progresses to S118.

[0024] When denied by S114, and when affirmed by S117, after displaying a score and precedence on a name entry screen (S118), a play end screen is displayed (S119) and it waits for an injection of coin (S102).

[0025] The game play of S108 will be made to serve as a demerit mark, if a photograph of the pause and the character which shall take a photograph of a photographic subject's specified pause or the character using the camera controller 30, for example, and are not specified is taken, and it serves as the content which demands "judgment." Moreover, if difficulty goes up, games, such as specification which takes a photograph of a photographic subject by rise, are also prepared.

[0026] A player serves as a free cameraman and manages the

requested task (photography mini game). It is GAME, if a client's photograph adoption result is achieved and adopted after photography finishes, and it progresses to the following task and it is a rejection. It is set to OVER.

[0027] A demerit mark method is used for the judgment element of photograph examination, it sets up the best photograph with 100 points, and compares it with the photograph which the player took. Mark are taken out as an object of a demerit mark of a gap of a focus, a gap of an angle, ****, etc. If the passing mark is reached, a photograph will be adopted and it will advance to the next stage.

[0028] A score is an addition **** scene and the plus scene is set as each photographic subject by the random probability, if a photograph of the scene can be taken. For example, if it is a female model, since there is the moment of carrying out the highest smiling face besides elements, such as composition, it serves as a "plus scene."

[0029] Next, a concrete game screen is shown and the content of a game is explained further. Drawing 7 - view 11 is drawing having shown the photography game machine game screen by this operation gestalt. In drawing 7 , on the title screen 201, if a fixed time title display is carried out, it will shift to the title demonstration screen 202. On the title demonstration screen 202, a loop conversion is wound between the title screens 201 until a coin injection is performed, and it is *****. An injection of coin expresses the remaining number of injection coin as the coin injection screen 203. An operation explanation of the camera controller 30 is displayed in respect of a controller operation illustration.

[0030] In drawing 8 , as for content illustration side of task 205 **, a task client explains the rule of a game. If the game is cleared, difficulty goes up and the task client also changes. A title theme is expressed in the back as the task title screen 206 in the location image screen of a task place. As mentioned above, in order to have game feeling memorized, a "chance mark" is expressed as the game play screen 207 up to three stages at the time of a shutter chance. On the game examination screen 208, a photograph is delivered to a task client.

[0031] In drawing 9 , the photograph which the player took is expressed as the photograph screen for examination 109.

According to the content of a game, there is also a case of two or more photographs display. On the yes-no decision screen 210, a task client performs a photograph adoption judging. A dry area shifts on the next content screen of a task behind the success screen 211 by adoption. If it is a rejection, it will shift on the print screen 213 behind the rejection screen 212. Also in an all stage clearance, it shifts to a print screen. The photograph

which the player took expresses the screen adopted as the magazine, the newspaper, etc. as the success screen 211. The photograph which the player took expresses the screen thrown away into the dust box as the rejection screen 212.

[0032] In drawing 10 , the work which mark had is printed on the print screen 213 in the photograph which the player took. The print discharged is a photograph (LC) size and a date and mark are expressed in the right corner as the print issue screen 214. On the ***** new screen 215, if coin is thrown into within a time, it will shift to the content illustration side 205 of a task shown in drawing 7 (a). If it does not supply, it shifts to the name entry screen 216. The identifier of a player is registered on the name entry screen 216. A rank is performed in the order of mark.

[0033] In drawing 11 , only the player of an all stage clearance can see the ending demonstration screen 217. Only the player of an all stage clearance can see the staff roll screen 218. On the game end screen 219, game over is displayed and behind the game end screen 219 returns to the coin injection screen 203 of drawing 6 (c). In an all stage clearance, it becomes the game end screen 219 after an ending demonstration and a staff roll.

[0034] As mentioned above, on the screen of a mini game, the purpose takes a photograph of the photographic subjects (model pause etc.) requested at the task. However, in order that the photographic subject of a jig may mix and appear into a game, it becomes the key of capture to judge quickly and to take a photograph to prevent mistakes. If difficulty goes up, a photographic subject's appearance time will become short, or the constraint which takes a photograph of a photographic subject by rise will come out.

[0035] As explained above, according to this operation gestalt, there are the following effects.

(1) By use of a camera controller, a player becomes possible [performing a game over a finder] rather than looks at a game screen directly. Thereby, photography false experience is raised.

(2) The free motion of the camera controller connected in code which is not in the former becomes possible. Thereby, a third person can enjoy both motions of a game screen and a player.

(3) It is enabled to print out the photographic subject which the player took a photograph of by use of a camera controller.

[0036] It is as follows when the content of the mini game of this operation gestalt is used as a chart.

(Mini-game)

** Content of a request of the content:task of a request.

** You have to manage a task to photography time:within a time.
The number of times of photography may be limited by the stage.

** An explanation and the point of the content:game of a game.
** another stage: -- even if it is the same situation, two or more characters are prepared

[0037] Not only the mini game mentioned above but the thing considered as the following content of a game, for example is possible for this photography game machine.

(Volume on horse race)

** Take a photograph of a rise of the "No. 1 horse" of content [of a request]:GM cup commemoration.

** A photography chance may be 1 time in photography time:10 seconds.

** Take a photograph of the "No. 1 horse" of a racehorse which rushes in by the content:confused fight of a game by rise. If other horses are copied, it will consider as a demerit mark. A chance is only 1 time.

** Another stage : "100 meters of land" Since there are some falling players, take care and take a photograph. in addition, take a photograph of the gall scene of a "former idle" regardless of precedence as "a volume on car race" -- it is good also as a grade

[0038] (Focal editing)

** Take a photograph of a rise of "***** & *****" which is the ardent love entertainer couple who comes out from the content:apartment of a request.

** Photography time:20 second.

** Various people appear from the apartment with the content:entrance of a game, and an emergency exit. Take a photograph of "***** & *****", without mistaking. It will become a demerit mark if other men are copied. It will become a score rise if it is a smiling face.

** another stage: -- take a photograph of dangerous husband and wife "Aoyagi ***** & ***** husband and wife" ** a popular couple "clothes Tetsuya & **** Tomomi."

[0039] (Coverage section)

** Take a photograph of "Nozomi Hirose" who is the last idle content:[of a request] this century during joint coverage.

** Photography time:20 second.

** Take a photograph of Nozomi Hirose's rise during joint coverage of content [of a game]:TV, and a magazine. A score rise will be carried out if it is a smiling face. It will become a demerit mark if a photograph of the surrounding members of coverage is taken. Since it is moving about, take a photograph carefully.

** Take a photograph of an another stage:youngman actor "Ronaldo DiCaprio." Take a photograph of a popular idle group "gold-and-silver kids."

[0040] (Volume on model)

** Take a photograph of a content [of a request]:gravure model "the Yamada ball."

** For photography time:20 seconds.

** content [of a game]: -- take only a photograph of the sexy pause of the "Yamada ball" which takes various pauses for every second It will become a demerit mark if a photograph of the lever pause through which it does not pass is taken.

** Take a photograph of an exception stage:actor's "camber match Takashi" sexy pause. Take a photograph of the "*****" pli tee pause of a panda.

[0041] (Volume on sport)

** Take a photograph of content [of a request]:GM Monkees's No. 4 batter's "**** Sadao"'s batting scene.

** After [of photography time:] 20 seconds.

** If you hit, Content [of a Game]: Take only a photograph of a home run slugger's "**** Sadao"'s home run scene. At this time, if a photograph of a wide swing, a bunt, and a hit-by-the-pitch scene is taken, it will become a demerit mark.

** Take a photograph of the chute scene of the "Nakayama gon **" of an exception stage:sucker. Take a photograph of the dunk shot of the "Michael Donne John" of a basketball.

[0042] (Escape section)

** Take a photograph of a rise of the politician "Hashimoto tiger Taro" who started the content [of a request]:corruption problem.

** A photography chance may be 1 time in photography time:10 seconds.

** **** "Hashimoto tiger Taro" who takes the content:vehicle of a game and comes out. It is the point on the seat of what it is sitting, and if a photograph of a driver, a bodyguard, and a secretary is taken, it will consider as a demerit mark.

** Take a photograph of "Yonemori Kazuo" who became the exception stage:founder of a religion. Take a photograph of the "die flax princess" who visited Japan to Japan.

[0043] (Volume on scenery)

** Take a photograph of the content:shooting star of a request.

** For photography time:20 seconds.

** Take a photograph of the content:shooting star of a game. Since various objects fly, carry out to prevent mistakes. It will become a score rise if it photographs by rise.

[0044] (Deformation gestalt) Without being limited to the operation gestalt explained above, various deformation and change are possible and it is also within the limits with an equal this invention. For example, you may add focal operation, a denudation remedial operation, etc. to a camera controller.

[0045]

[Effect of the Invention] As explained above, according to this

invention, there are the following effects.

(1) By operating a photography control unit, a player becomes possible [performing a game over a finder] rather than looks at a photographic subject display (game screen) directly, and photography false experience is raised.

(2) It becomes possible for a photography control unit, since it comes out and can be operated freely free to move [which is not in the former] without whose a predetermined domain, and a third person can enjoy both motions of a photographic subject display (game screen) and a player.

(3) Since a game control section presents photography conditions and the content of photography, a player performs photography suitable for the conditions and content and the photography evaluation section estimates the result, it becomes progress of the technique of photography.

(5) Since the printing section was prepared, it is enabled to print out the picture image a photograph of was taken.

[Translation done.]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2000-70548
(P2000-70548A)

(43) 公開日 平成12年3月7日 (2000.3.7)

(51) Int.Cl.	識別記号	F I	テマコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 9/22	A 2 C 0 0 1
G 0 3 B 15/00			H 2 H 1 0 4
17/53			J
		G 0 3 B 15/00	D
		17/53	
審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 10 頁)			

(21) 出願番号 特願平10-246881

(22) 出願日 平成10年9月1日 (1998.9.1)

(71) 出願人 000132840

株式会社タイトー

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング

(72) 発明者 中桐 誠一郎

東京都千代田区平河町二丁目5番3号 株
式会社タイトー内

(74) 代理人 100092576

弁理士 鎌田 久男

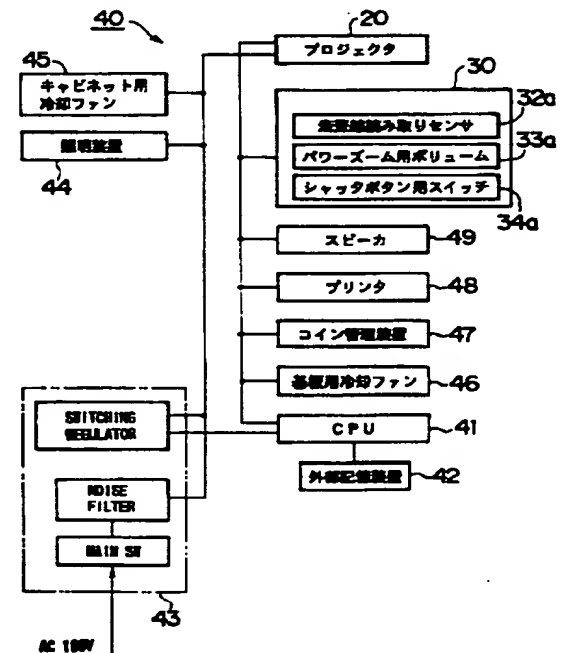
Fターム(参考) 2C001 A400 A417 B400 B405 B408
B800 B805 B806 B000 B010
B005 C400 C401 C404 C409
C002 C007
2H104 A419

(54) 【発明の名称】 撮影ゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 提示された内容及び条件の写真撮影を、リアルに擬似体験することができ、その撮影結果を客観的に評価できる撮影ゲーム機を提供する。

【解決手段】 撮影する被写体を表示するプロジェクタ20と、プロジェクタ20に撮影内容及び撮影条件を提示して、ゲーム内容を進行させるCPU(ゲーム制御部)41と、プロジェクタ20に表示された被写体を撮影するカメラコントローラ30と、カメラコントローラ30を用いて撮影された結果を評価するCPU(撮影評価部)41と、カメラコントローラ30を用いて撮影した画像を印刷するプリンタ48を備えた。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 撮影する被写体を表示する被写体表示部と、前記被写体表示部に撮影内容及び撮影条件を提示して、ゲーム内容を進行させるゲーム制御部と、前記被写体表示部に表示された被写体を撮影する撮影操作部と、前記撮影操作部を用いて撮影された結果を評価する撮影評価部と、を含む撮影ゲーム機。

【請求項2】 請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部を用いて撮影した画像を印刷する印刷部を備えたこと、を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項3】 請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部は、少なくともシャッター機能、ズーム機能を含むこと、を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項4】 請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部は、ゲーム機本体に所定の範囲内で移動可能に取り付けられていること、を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項5】 請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部は、撮影画面を観察するファインダを備えており、前記被写体表示部は、その一部に前記ファインダの画面を表示すること、を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項6】 請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影評価部は、前記ゲーム制御部が提示した条件を満たした撮影を行ったか否かを評価すること、を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項7】 請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、前記撮影評価部が所定以上の評価をした場合には、別ステージの撮影内容及び撮影条件を提示すること、を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項8】 請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、撮影時間を提示すること、を特徴とする撮影ゲーム機。

【請求項9】 請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、シャッターチャンスを知らせること、を特徴とする撮影ゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、カメラを使用してゲームを行う撮影ゲーム機に関し、特に、モニタ上に映し出される被写体の映像を、プレイヤーがカメラを使用して撮影操作を行う撮影ゲーム機に関するものである。

【0002】

【発明が解決しようとする課題】本発明の課題は、提示された内容及び条件の写真撮影を、リアルに擬似体験することができ、その撮影結果を客観的に評価することができる撮影ゲーム機を提供することである。

【0003】

【課題を解決するための手段】前記課題を解決するために、請求項1の発明は、撮影する被写体を表示する被写

体表示部(20)と、前記被写体表示部に撮影内容及び撮影条件を提示して、ゲーム内容を進行させるゲーム制御部(41)と、前記被写体表示部に表示された被写体を撮影する撮影操作部(30)と、前記撮影操作部を用いて撮影された結果を評価する撮影評価部(41)と、を含む撮影ゲーム機である。

【0004】請求項2の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部を用いて撮影した画像を印刷する印刷部(48)を備えたこと、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0005】請求項3の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部は、少なくともシャッター機能、ズーム機能を含むこと、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0006】請求項4の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部は、ゲーム機本体に所定の範囲内で移動可能に取り付けられていること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0007】請求項5の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影操作部は、撮影画面を観察するファインダを備えており、前記被写体表示部は、その一部に前記ファインダの画面を表示すること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0008】請求項6の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記撮影評価部は、前記ゲーム制御部が提示した条件を満たした撮影を行ったか否かを評価すること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0009】請求項7の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、前記撮影評価部が所定以上の評価をした場合には、別ステージの撮影内容及び撮影条件を提示すること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0010】請求項8の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、撮影時間を提示すること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0011】請求項9の発明は、請求項1に記載の撮影ゲーム機において、前記ゲーム制御部は、シャッターチャンスを知らせること、を特徴とする撮影ゲーム機である。

【0012】

【発明の実施の形態】以下、図面などを参照しながら、実施の形態をあげ、本発明をさらに詳細に説明する。図1、図2は、本発明による撮影ゲーム機の実施形態を示す外観図である。この撮影ゲーム機は、ゲーム機の本体となるキャビネット10と、キャビネット10の前面に設けられ、撮影する被写体を含むゲーム画面(プレイヤーの視点からみた1人称視点の画面)を表示する50インチ程度のプロジェクタ(被写体表示部)20と、プロジェクタ20に表示された被写体を撮影する2台のカメラコントローラ(撮影操作部)30と、キャビネット

10の上部に設けられ、ギャラリーが鑑賞するために、フレーム(図4のファインダ画面32-1)に映った画像を表示するフレームモニタ11と、後述するプリンタ48によって印刷されたプリント(写真)を取り出すプリント排出口12と、後述するコイン管理装置47のコイン投入口13と、2台のカメラコントローラ30を載置する載置台14などを備えている。

【0013】図3は、本実施形態による撮影ゲーム機に用いるカメラコントローラを示す図である。カメラコントローラ30は、レンズ一体型のカメラボディ31と、カメラボディ31に設けられ、被写体を観察するファインダ32と、回転することにより、ファインダ32内に表示される画面の拡大、縮小を調節するズームチェンジハンドル33と、押すことにより、撮影時の画面決定を行うシャッターボタン34と、カメラボディ31とキャビネット10とを接続して、所定の範囲でプレイヤの好きな位置で操作をすることを可能にするコード35(図1参照)等と、を備えている。

【0014】この撮影ゲーム機では、カメラコントローラ30の操作は、簡単に遊べるように、パワーズーム操作とシャッター操作の2種類だけにしてある。カメラボディ31のデザインは、持ちやすく、落としても大丈夫なプラスチック素材を使用している。カメラボディ31の内部は、デジタルカメラと略同じものを使用することができる。

【0015】ズームチェンジハンドル33は、被写体のズームアップ、ズームダウン撮影時に使用され、左右に回転することによって、電動によりズームチェンジが行われるパワーズームを採用している。また、このズームチェンジハンドル33は、ハンドル部を左右に回転することによって、構図の拡大縮小を行う他に、ネームエントリ選択時には、ハンドル部を回転することによって、文字を選択することができる。

【0016】シャッターボタン34は、1ストローク(全押し操作)で撮影ができるボタン(カメラの撮影決定ボタン)としてあり、操作を簡単にするために、半押し操作の意味合いはなくしてある。また、このシャッターボタン34は、ゲームモード選択、ネームエントリ選択などの決定ボタンにも使用している。

【0017】図4は、本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面とファインダ画面の関係を示す図である。図4(a)は、ゲーム画面21を示し、図4(b)は、プレイヤがファインダ32から覗いたファインダ画面32-1を示しており、ゲーム画面21の一部には、ファインダ画面32aが表示されている。なお、チャンス表示21aは、撮影OKのときに、ヘルプ表示される(ただし、3ステージまで)。

【0018】図5は、本実施形態による撮影ゲーム機の制御系統を示す回路ブロック図である。この撮影ゲーム機の制御系統は、ゲーム全体の流れを制御するCPU4

1と、ゲーム画面やゲームプログラム、デモプログラム等を記憶するハードディスク(HDD)等の外部記憶装置42と、メインスイッチ、ノイズフィルタ及びスイッチングレギュレータ等を含む電源装置43と、キャビネット10の各所の照明をする照明装置44と、キャビネット用の冷却ファン45と、基板用の冷却ファン46と、ゲーム用のコインの投入、照合、排出等の含むコイン管理を行うコイン管理装置47と、撮影画面を昇華転写などの方法により印刷するプリンタ48と、ゲーム操作の説明や効果音等を発生するスピーカ49と、前述したプロジェクタ20と、前述したカメラコントローラ30等とを備えている。

【0019】カメラコントローラ30は、ファインダ32の走査線読み取りセンサ32aと、ズームチェンジハンドル33のパワーズーム用ボリューム33aと、シャッターボタン34のシャッターボタン用スイッチ34a等が接続されている。

【0020】図6は、本実施形態による撮影ゲーム機の動作を説明するフローチャートである。このゲームは、電源投入によりスタートし(S101)、コインが投入されたか否かを判断し(S102)、否定された場合には、デモループに入る(S103)。

【0021】S102で肯定された場合には、コイン設定に従って、入金情報を表示して(S104)、一人プレイ(1P)か二人プレイ(2P)かのモード選択がされるのを待ち(S105)、操作の説明(S106)や、ゲームルールの説明(S107)を行う。

【0022】ここで、ゲームプレイが行われると(S108)、ゲーム結果が判定され(S109)、ゲーム結果が合格の場合には(S110)、S107に戻り、ゲーム結果が不合格及びオールステージをクリアした場合には(S111)、次のステップに進む。なお、S108のゲームプレイについては、後で詳細に説明することとする。そして、ゲーム結果(撮影画面など)がプリント処理され(S112)、排出される(S113)。

【0023】コンティニューするか否かが判断され(S114)、肯定の場合には、コイン設定に従って入金状況を表示し(S116)、入金があった場合(S116:Yes)には、S107に戻り、入金がない場合(S116:No)には、タイムオーバーか否かを判断して(S117)、S118に進む。

【0024】S114で否定された場合及びS117で肯定された場合には、ネームエントリ画面で得点や順位を表示した(S118)後に、プレイ終了画面を表示して(S119)、コインの投入を待つ(S102)。

【0025】S108のゲームプレイは、例えば、指定された被写体のポーズ又はキャラクタをカメラコントローラ30を用いて撮影するものとし、指定されていないポーズやキャラクタを撮影すると減点となるようにし、「判断力」を要求する内容となっている。また、難易度

が上ると、被写体をアップで撮影する指定などのゲームも用意されている。

【0026】プレイヤは、フリーカメラマンとなり、依頼された仕事（撮影ミニゲーム）をこなしていく。撮影が終わると依頼者の写真採用結果が出され、採用されれば、次の仕事へ進み、不採用であれば、GAME OVERとなる。

【0027】写真審査の判定要素は、減点方式を採用し、一番よい写真を100点と設定しておき、プレイヤが撮影した写真と比較する。ヒントのずれ、アングルのずれ、ブレなどを減点の対象として点数を出す。合格点に到達していれば、写真が採用され、次のステージに進める。

【0028】プラスシーンは、その場면을撮影できれば、得点が加算されるシーンであり、各被写体にランダムで確率で設定されている。例えば、女性モデルであれば、構図などの要素以外にも、最高の笑顔をする瞬間があるので、それが「プラスシーン」となる。

【0029】次に、具体的なゲーム画面を示して、さらに、ゲーム内容を説明する。図7～図11は、本実施形態による撮影ゲーム機ゲーム画面を示した図である。図7において、タイトル画面201では、一定時間タイトル表示されると、タイトルデモ画面202に移行される。タイトルデモ画面202では、コイン投入が行われるまで、タイトル画面201との間でループ移行を繰り返す。コイン投入画面203では、コインが投入されると、残りの投入コイン数が表示される。コントローラ操作説明画面では、カメラコントローラ30の操作説明が表示される。

【0030】図8において、仕事内容説明画面205では、仕事依頼者がゲームのルールを説明する。ゲームをクリアしていくと、難易度が上がり、仕事依頼者も変わっていく。仕事タイトル画面206では、仕事先のロケーションイメージ画面をバックに、タイトルテーマが表示される。ゲームプレイ画面207では、前述したように、3ステージまでは、ゲーム感覚を覚えてもらうために、シャッタチャンス時に「チャンスマーク」が表示される。ゲーム審査画面208では、仕事依頼者に写真を受け渡す。

【0031】図9において、審査用写真画面109では、プレイヤの撮影した写真が表示される。ゲーム内容によっては、複数写真表示の場合もある。合否判定画面210では、仕事依頼者が写真採用判定を行う。採用であれば、合格画面211の後に次の仕事内容画面に移行する。不採用であれば、不合格画面212の後に、プリント画面213に移行する。オールステージクリアの場合も、プリント画面に移行する。合格画面211では、プレイヤの撮影した写真が、雑誌、新聞などに採用された画面を表示する。不合格画面212では、プレイヤの撮影した写真がゴミ箱に捨てられた画面を表示する。

【0032】図10において、プリント画面213では、プレイヤの撮影した写真の中で一番点数の高かった作品がプリントされる。プリント排出画面214では、排出されるプリントは、写真(LC)サイズで、右隅に日付と点数が表示される。コンティニュー画面215では、時間内にコインを投入すれば、図7(a)に示した仕事内容説明画面205に移行する。投入しなければ、ネームエントリー画面216に移行する。ネームエントリー画面216では、プレイヤの名前を登録する。点数順でランク付けが行われる。

【0033】図11において、エンディングデモ画面217は、オールステージクリアのプレイヤのみが見ることができる。スタッフロール画面218は、オールステージクリアのプレイヤのみが見ることができる。ゲーム終了画面219では、ゲームオーバの表示を行い、ゲーム終了画面219の後は、図6(c)のコイン投入画面203に戻る。オールステージクリアの場合は、エンディングデモ、スタッフロール後に、ゲーム終了画面219になる。

【0034】以上のように、ミニゲームの画面では、仕事で依頼された被写体（モデル・ポーズなど）を撮影するのが目的である。しかし、ゲーム中には、引っかけの被写体が混じって登場してくるために、間違えないように素早く判断して撮影することが攻略の鍵となる。難易度が上がっていくと、被写体の登場時間が短くなったり、被写体をアップで撮影する制約がでてくる。

【0035】以上説明したように、本実施形態によれば、以下のような効果がある。

(1) カメラコントローラの使用により、プレイヤは、ゲーム画面を直接見るのではなく、ファインダ越しにゲームをおこなうことが可能となる。これにより、撮影疑似体験が高められる。

(2) コードでつながれたカメラコントローラは、従来にない自由な動きが可能となる。これにより、第三者は、ゲーム画面とプレイヤの動きの両方を楽しむことができる。

(3) カメラコントローラの使用により、プレイヤが撮影した被写体をプリントアウトすることが可能となる。

【0036】本実施形態のミニゲームの内容を一覧表にすると、以下の通りである。

(ミニゲーム)

①依頼内容：仕事の依頼内容。

②撮影時間：時間内に仕事をこなさなくてはならない。ステージによっては、撮影回数が限定されることもある。

③ゲーム内容：ゲームの説明とポイント。

④別ステージ：同じシチュエーションであっても、キャラクターは複数用意されている。

【0037】この撮影ゲーム機は、前述したミニゲーム

に限らず、例えば、以下のようなゲーム内容とすることが可能である。

(競馬編)

①依頼内容：GM杯記念の「1番馬」のアップを撮影せよ。

②撮影時間：10秒間の間に撮影チャンスは1回とする。

③ゲーム内容：混戦で雪崩れ込んでくる競走馬の「1番馬」をアップで撮影せよ。他の馬を写せば減点とする。チャンスは1回のみである。

④別ステージ：「陸上100メートル」。転倒する選手もいるので気をつけて撮影せよ。なお、「オートレース編」として、順位に関係なく、「元アイドル」のゴールシーンを撮影せよ。等としてもよい。

【0038】(フォーカス編)

①依頼内容：マンションから出てくる熱愛芸能人カップルである「オサム&ナミコ」のアップを撮影せよ。

②撮影時間：20秒。

③ゲーム内容：入り口、非常口のあるマンションから、色々な人々が登場してくる。間違えずに「オサム&ナミコ」を撮影せよ。他の人を写すと減点となる。笑顔だと得点アップとなる。

④別ステージ：危険な夫婦「青柳リコ&ケンタ夫妻」を撮影せよ。人気カップル「衣 鉄也&花原 朋美」を撮せよ。

【0039】(取材編)

①依頼内容：今世紀最後のアイドルである「広末のぞみ」を合同取材中に撮影せよ。

②撮影時間：20秒。

③ゲーム内容：TV・雑誌の合同取材中に、広末のぞみのアップを撮影せよ。笑顔だと得点アップする。周りの取材陣を撮影すると減点となる。動き回っているので、慎重に撮影せよ。

④別ステージ：若手俳優「ロナウド・デカプリオ」を撮影せよ。人気アイドルグループ「金銀キッズ」を撮影せよ。

【0040】(モデル編)

①依頼内容：グラビアモデル「山田まりも」を撮影せよ。

②撮影時間：20秒間。

③ゲーム内容：1秒ごとにいろいろなポーズをとる「山田まりも」のセクシーポーズのみを撮影せよ。ハンてこポーズを撮影すると減点となる。

④別ステージ：俳優の「ソリマッチ隆志」セクシーポーズを撮影せよ。パンダの「ホアンホアン」プリティポーズを撮影せよ。

【0041】(スポーツ編)

①依頼内容：GMモンキーズの4番打者「王島 貞男」のバッティングシーンを撮影せよ。

②撮影時間：20秒後。

③ゲーム内容：当たればホームラン強打者「王島 貞男」のホームランシーンのみを撮影せよ。このとき、空振り、バント、デットボールシーンを撮影すると減点となる。

④別ステージ：サッカーの「中山 ゴン太」のシュートシーンを撮影せよ。バスケットボールの「マイケル・ダンジョン」のダンクシュートを撮影せよ。

【0042】(逃走編)

①依頼内容：汚職問題を起こした政治家「橋本 虎太郎」のアップを撮影せよ。

②撮影時間：10秒間の間に撮影チャンスは1回とする。

③ゲーム内容：車に乗って出てくる「橋本 虎太郎」を激写せよ。どこの座席に座っているかがポイントであり、運転手、ボディガード、秘書を撮影すると減点とする。

④別ステージ：教祖になった「米森 和男」を撮影せよ。日本に来日した「ダイヤモンド妃」を撮影せよ。

【0043】(風景編)

①依頼内容：流れ星を撮影せよ。

②撮影時間：20秒間。

③ゲーム内容：流れ星を撮影せよ。いろんな物が飛んでくるので、間違えないようにせよ。アップで撮れば得点アップとなる。

【0044】(変形形態)以上説明した実施形態に限定されることなく、種々の変形や変更が可能であって、それも本発明の均等の範囲内である。例えば、カメラコントロールには、フォーカス操作、露出補正操作などを加えてもよい。

【0045】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、次のような効果がある。

(1) 撮影操作部を操作することにより、プレイヤは、被写体表示部(ゲーム画面)を直接見るのではなく、ファインダ越しにゲームをおこなうことが可能となり、撮影疑似体験が高められる。

(2) 撮影操作部は、所定範囲内で自由に操作できるので、従来にない自由な動きが可能となり、第三者は、被写体表示部(ゲーム画面)とプレイヤの動きの両方を楽しむことができる。

(3) ゲーム制御部は、撮影条件及び撮影内容を提示し、プレイヤは、その条件や内容に合った撮影を行い、その結果を撮影評価部によって評価するので、写真撮影の技術の上達になる。

(5) 印刷部を設けたので、撮影した画像をプリントアウトすることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明による撮影ゲーム機の実施形態を示す外観斜視図である。

【図2】本発明による撮影ゲーム機の実施形態の外観を

示す平面図、正面図及び側面図である。

【図3】本実施形態による撮影ゲーム機に用いるカメラコントローラを示す正面図、平面図、側面図である。

【図4】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面とファインダ画面の関係を示す図である。

【図5】本実施形態による撮影ゲーム機の制御系統を示す回路ブロック図である。

【図6】本実施形態による撮影ゲーム機の動作を説明するフローチャートである。

【図7】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

【図8】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

【図9】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

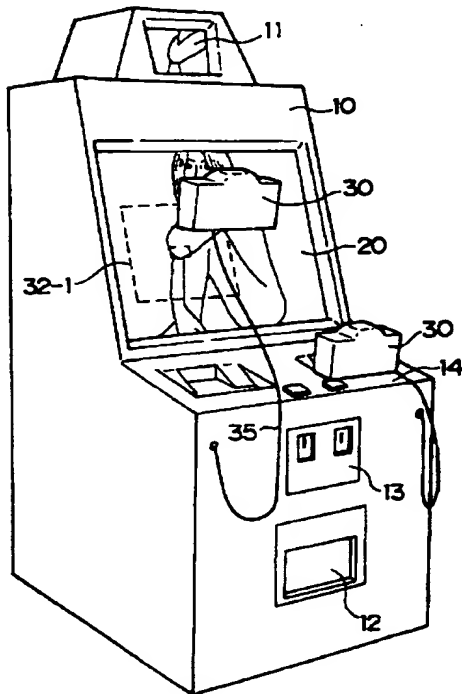
【図10】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

【図11】本実施形態による撮影ゲーム機のゲーム画面を示した図である。

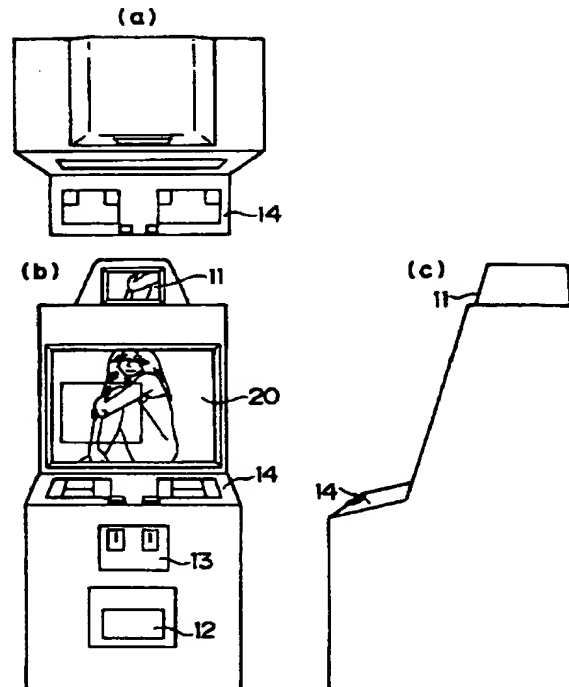
【符号の説明】

- 10 キャビネット
- 11 フレームモニタ
- 12 プリント排出口
- 20 プロジェクタ（被写体表示部）
- 30 カメラコントローラ（撮影操作部）
- 31 カメラボディ
- 32 ファインダ
- 33 ズームチェンジハンドル
- 34 シャッターボタン
- 35 コード
- 41 CPU
- 42 外部記憶装置
- 43 電源装置
- 44 照明装置
- 45、46 冷却ファン
- 47 コイン管理装置
- 48 プリンタ
- 49 スピーカ

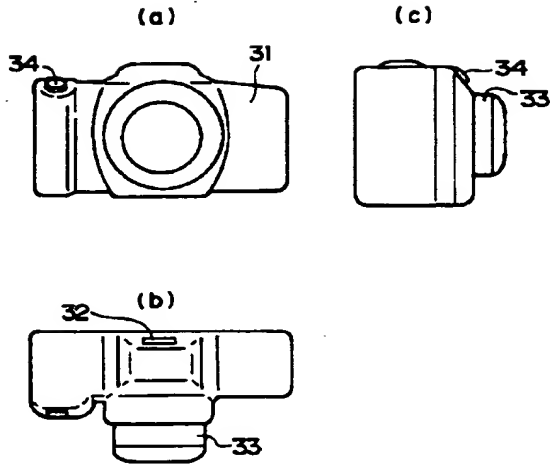
【図1】



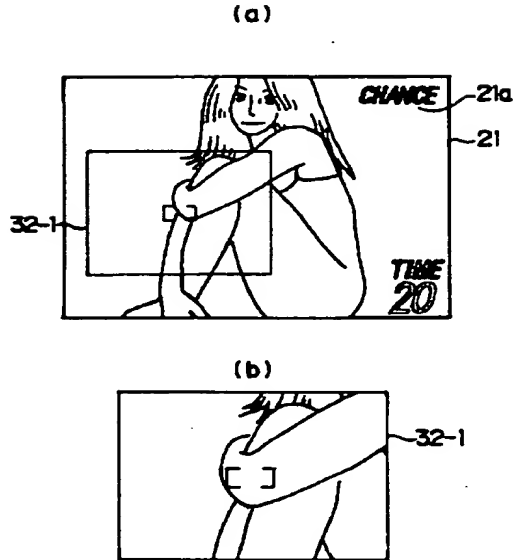
【図2】



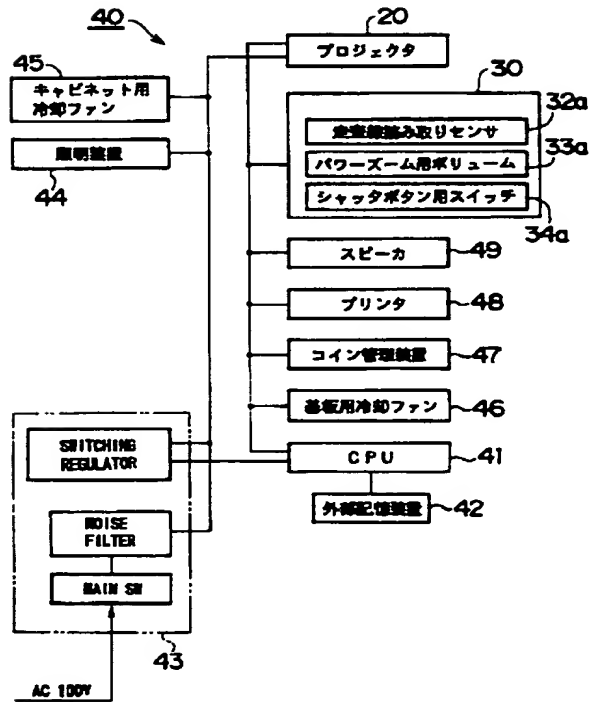
【図3】



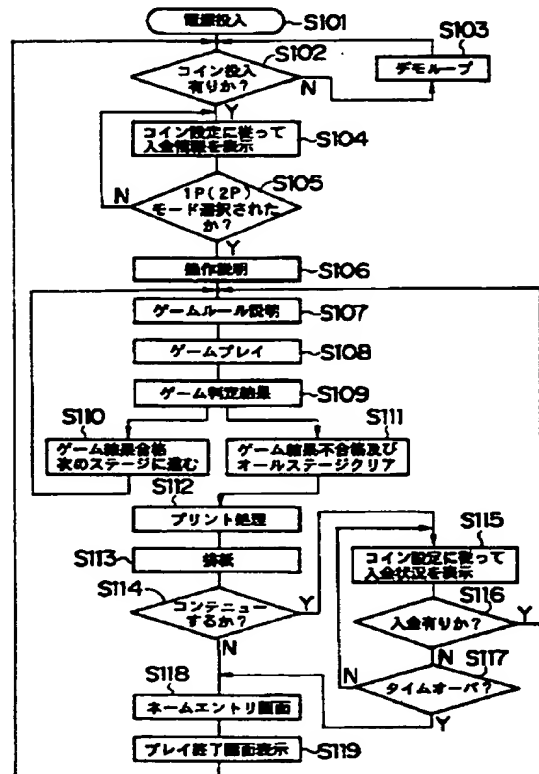
【図4】



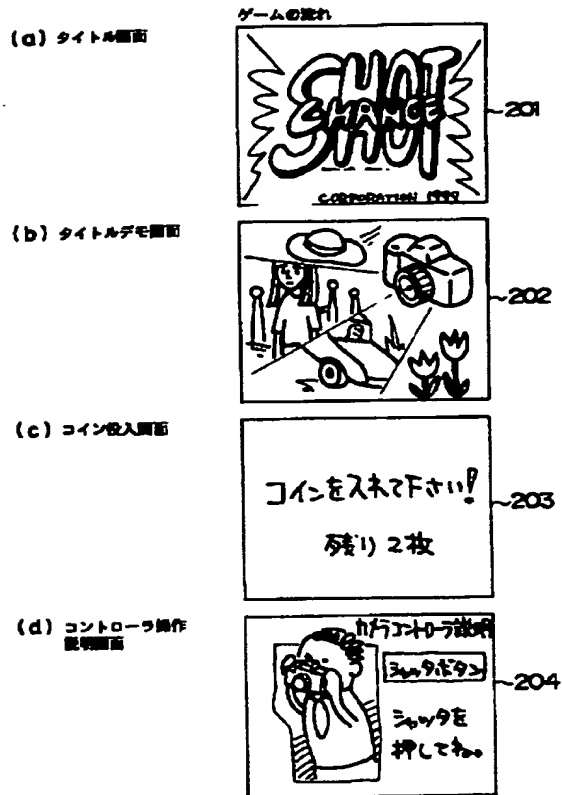
【図5】



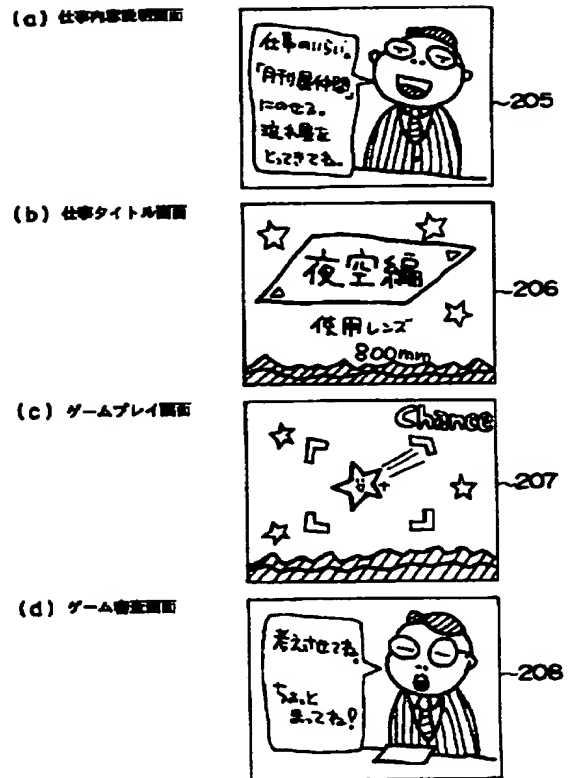
【図6】



【図7】

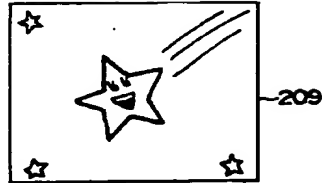


【図8】



【図9】

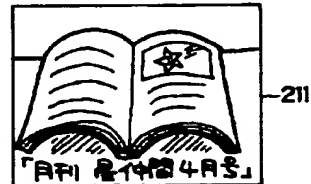
(a) 衛星写真画面



(b) 合否判定画面



(c) 合格画面

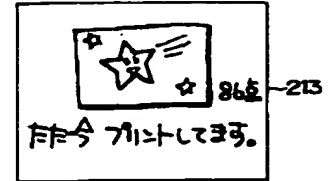


(d) 不合格画面

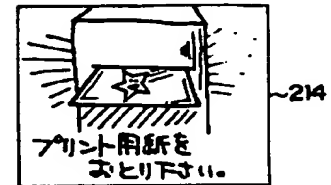


【図10】

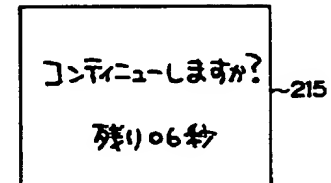
(a) プリント画面



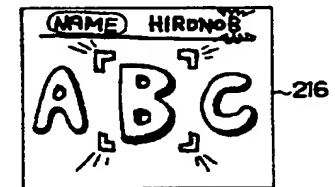
(b) プリント後画面



(c) コンテニュー画面

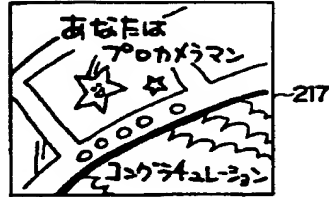


(d) ネームエントリ画面



【図11】

(a) エンディングデモ画面



(b) スタッフロール画面



(c) ゲーム終了画面

